

บทสรุปผู้บริหาร

แบบจำลองทางธุรกิจบริษัทคอมพิวเตอร์กราฟิก และแอนิเมชันนี้ เป็นการวางแผน การดำเนินงานธุรกิจในระยะ 5 ปี โดยมีการวางแผนการดำเนินงานแบ่งเป็น 3 ระยะในแต่ละปี

1. ระยะเวลา 1-2 ปี เป็นการดำเนินงานแบบที่เน้นการรับจ้างผลิตงานให้กับบริษัท คอมพิวเตอร์ กราฟิก และ แอนิเมชัน รายใหญ่
2. ระยะเวลา 3-4 ปี เป็นการดำเนินงานแบบการรับจ้างผลิตงานให้กับบริษัทตัวแทน โฆษณา บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์โฆษณา องค์การต่างๆ และบุคคลทั่วไป
3. ระยะเวลา 5 ปีขึ้นไป เป็นการดำเนินงานใน 2 ส่วน
 - การรับจ้างผลิตงานให้กับบริษัทตัวแทนโฆษณา บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ โฆษณา องค์การต่างๆ และบุคคลทั่วไป
 - การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่เป็นผลงานลิขสิทธิ์ของบริษัท

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ทดลองวางแผนการดำเนินธุรกิจเป็น 3 กรณี

1. กรณีที่ได้รับผลกำไรน้อยที่สุด (Worst Case)
2. กรณีที่มีความเป็นไปได้มากที่สุด (Most Likely Case)
3. กรณีที่ได้รับผลกำไรมากที่สุด (Best Case)

โดยมีเงื่อนไขในเรื่องของกำลังการผลิตในระยะเวลา 1-2 ปี เท่ากันทั้ง 3 กรณี แต่จะ แตกต่างกันปริมาณการได้รับการว่าจ้างผลิตงานในแต่ละกรณี ซึ่งส่งผลต่อกำลังการผลิตช่วง ระยะเวลา 3-5 ปี

การลงทุนในโครงการเริ่มต้นที่ 2,000,000 บาท โดยมีแหล่งที่มาของเงินทุนมาจาก หุ้นส่วนบริษัททั้ง 5 คน จากแผนการดำเนินงานทั้ง 3 กรณีนั้น พบว่าจุดคุ้มทุน (Breakeven Point) ในการดำเนินงานของบริษัทในกรณีที่มีความเป็นไปได้มากที่สุด (Most Likely Case) ใช้ เวลาในการคืนทุน 2 ปี 5 เดือน ส่วนในกรณีที่ได้รับผลกำไรน้อยที่สุด (Worst Case) ใช้เวลาใน การคืนทุน 3 ปี 4 เดือน และในกรณีที่ได้รับผลกำไรมากที่สุด (Best Case) ใช้เวลาในการคืนทุน 2 ปี 3 เดือน

มูลค่าปัจจุบันสุทธิของโครงการ(NPV) เมื่อกำหนดอัตราผลตอบแทนไว้ที่ 12% ในระยะเวลาการดำเนินงาน 5 ปีนั้น พบว่ามูลค่าปัจจุบันสุทธิทั้ง 3 กรณี ได้ค่าที่เป็นบวก และสำหรับอัตราผลตอบแทนต่อการลงทุน(IRR)นั้น ได้ค่าอัตราผลตอบแทนจากการลงทุนมากกว่าอัตราผลตอบแทนที่ตั้งไว้ทั้ง 3 กรณี โดยสามารถสรุปผลทางการเงินได้ดังนี้

แผนงาน ผลด้านการเงิน	Worst Case	Most Likely Case	Best Case
จุดคุ้มทุน	3 ปี 4 เดือน	2 ปี 5 เดือน	2 ปี 3 เดือน
ค่า NPV	4,771,199.98	15,355,198.68	26,678,995.89
ค่า IRR	41%	84%	115%

ผลตอบแทนที่ดีของกิจการขึ้นอยู่กับความสามารถของบริษัทในการผลิตงานคุณภาพ รวมทั้งการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน เพื่อเป็นผลิตภัณฑ์ลิขสิทธิ์ของบริษัทในปีที่ 5 ซึ่งจะช่วยสร้างชื่อเสียง (Brand) และรายได้ให้กับบริษัทในระยะยาว เมื่อรวมกับแผนการบริหารบุคลากรที่เป็นปัจจัยหลักในต้นทุนการดำเนินงานที่รัดกุม ทำให้บริษัทมีรายได้เพิ่มจนถึงจุดคุ้มทุนในระยะเวลาไม่นานนัก

แม้ในกรณีที่ได้รับผลกำไรน้อยที่สุดก็มีอัตราผลตอบแทนต่อการลงทุนถึง 41% จึงพิจารณาได้ว่าการดำเนินกิจการนี้ให้ผลตอบแทนที่น่าลงทุน